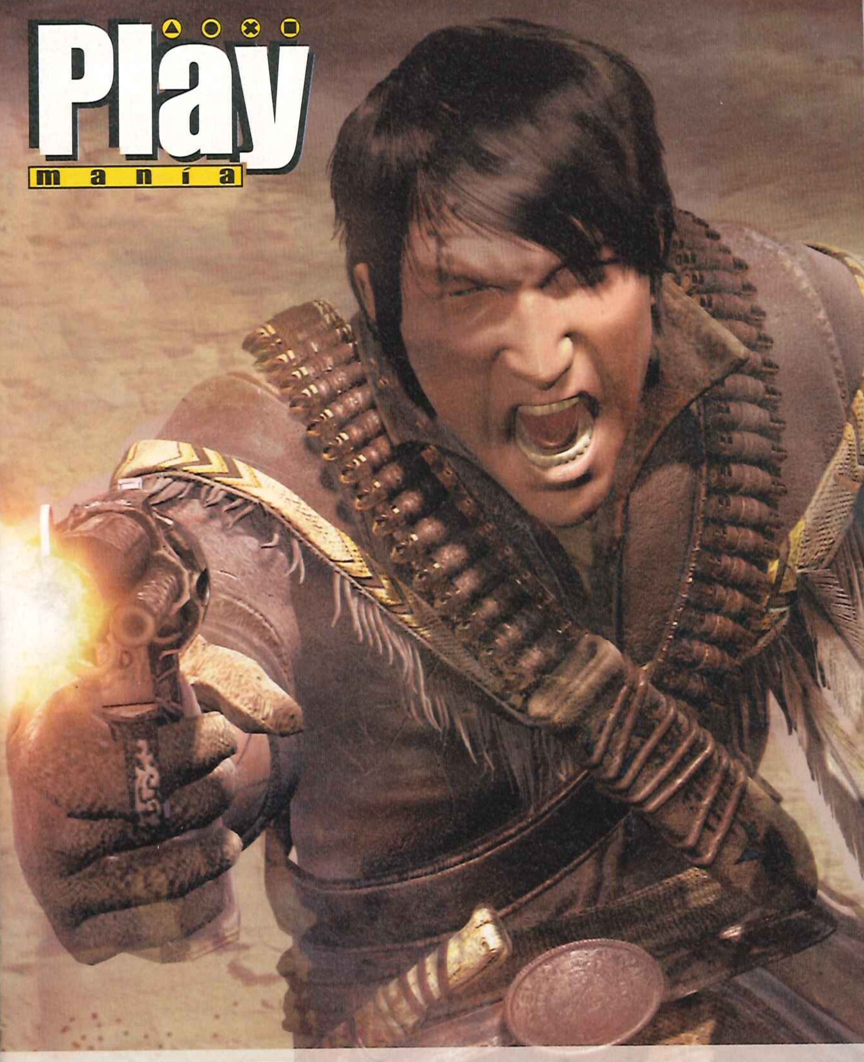
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 49

Play manía



Gun

Misiones • Mapas • Armas • Tiendas • Extras

El Salvaje Oeste es un lugar peligroso, incluso para un pistolero tan duro como Colton White. Únete a él y cabalga por las llanuras y praderas sabiendo que, con esta guía en tus alforjas, tus enemigos van a morder el polvo.



01 PRÓLOGO

OBJETIVOS

- Seguir a Ned y ayudarle con la caza.

RECOMPENSAS

- Ninguna.

Después de la intro y una vez que Ned te haya despertado, empezará un pequeño y sencillo **tutorial** para que aprendas a manejar a Colton 1. Sigue a Ned por el bosque tras vuestras presas haciendo caso de sus consejos. Tras matar al alce, Ned levantará unas cuantas **cornejas** para que practiques el tiro al blanco, primero una serie de tres cornejas de una en una, luego un grupo de tres y luego otro de cinco. **Usando la técnica "Desenfundar rápido"** no tendrás problemas para acabar con ellas 2. Sigue después a Ned hasta la llanura donde aparecerá la manada de **lobos**. De igual forma, despáchalos con tu pistola (tranquilo, Ned te ayudará) 3. Continua tras Ned por el pequeño desfiladero y llegaréis hasta un lugar desde donde tendrás que **abatir con tu rifle a dos alces** (cambiando con ● de arma) 4. El rifle no dispone de "Desenfunde rápido" como la pistola, pero **pulsando R3** conseguirás un zoom. Tras acabar con tus presas, baja con Ned y de nuevo tendrás que defenderte de **dos manadas más de lobos** hambrientos 5. Usa la pistola, el rifle o, si se acercan mucho, el cuchillo (■). Cuando todo parece estar tranquilo, aparecerá un enorme oso Grizzly que desarmará a Ned 6, por lo que tendrás que coger su **rifle** (de mayor potencia y alcance que el tuyo) y acabar con la fiera antes de que se coma a tu mentor.
(VER OSO GRIZZLY)

Después verás un vídeo en la que aparece el barco para el que trabajáis y terminará el prólogo.



CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Si en pantalla aparecen flechas rojas a los lados cuando entras en modo "Desenfundar rápido" significa que, moviendo hacia esa dirección el stick analógico izquierdo encuadrará directamente tu blanco, no lo olvides porque es muy útil si hay múltiples objetivos a abatir y más rápido que hacerlo manualmente.

1

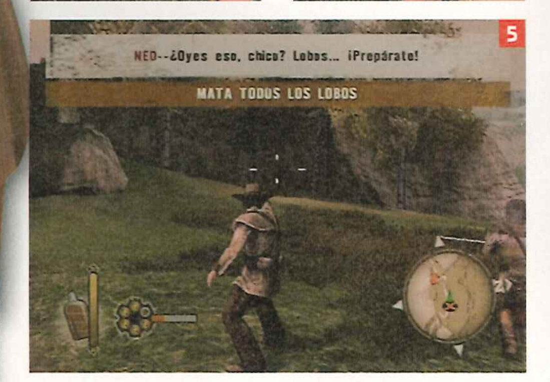


2

3



4



5



6

OSO GRIZZLY

Lo primero de todo es coger el rifle de Ned que está en el suelo frente a ti (ponte cerca y pulsa ▲). El oso hará embestidas rápidas hacia Ned, así que lo primero que tienes que hacer es atraer su atención acercándote a él o disparándole. No te alejes mucho de Ned y ponte a un lado, de esta forma el oso cargará hacia ti y se olvidará de su otra víctima. Cuando lo haga, corre lateralmente hacia un lado mientras disparas a la vez 1. Después el oso se irá al otro lado y se pondrá a dos patas rugiendo, momento que tienes que aprovechar también para disparar (no hace falta que uses el zoom del rifle, ya que el oso es muy grande y no tendrás problemas en alcanzarle, pero procura alcanzarle en la cabeza, le quitarás más vida) 2. Después el oso volverá a cargar y repetirá esta secuencia mientras le quede vida en su barra.
Si alguno de sus ataques te alcanza, bebe de la petaca para reponer fuerzas, ya que con un par de ataques del oso estarás muerto.



1



2

02 MASACRE EN EL VAPOR

OBJETIVOS

- Rechazar a los atacantes.

RECOMPENSAS

- Ninguna.

Mientras Ned atiende a una bella dama en el barco 1, la cual le dará algo sacado de una caja fuerte, **Colton conocerá al Predicador Reed,** un "hombre de Dios" extraño y misterioso. Tras reunirse Ned con Colton, el predicador intentará sonsacar a la chica que habló con él. Ante su negativa, Reed hará una señal y **el barco será abordado** por numerosos asaltantes 2, ¡toca desenfundar de nuevo!

En primer lugar, ayuda a Ned a deshacerte de los asaltantes que subirán a bordo por la parte delantera del barco 3. Tras acabar con ellos (usa el modo "Desenfundar rápido" para terminar antes) **sigue a Ned por el lateral.** El barco está atascado y tendréis que abriros paso hasta la **parte trasera** acabando con varios asaltantes (algunos subirán por el lateral y otros están parapetados tras cajas) 4. ···›

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Usando cualquier arma de fuego puedes apuntar a distintas partes del cuerpo de un rival. Así, si disparas a sus manos se le caerá el arma que lleve, si disparas a las piernas cojeará o caerá al suelo y, si le alcanzas en la cabeza, le abatirás instantáneamente. A veces también es bueno disparar a bulto si vienen varios enemigos, pero también es preferible en ocasiones gastar un par de segundos en apuntar que desperdiciar munición.



1



2



3







No te lances como un loco pegando tiros porque te "despacharán" enseguida, así que **agáchate y busca un lugar donde parapetarte** tú también. Haz salidas cortas y aprovecha la potencia del rifle para eliminar enemigos de un solo disparo o usa la pistola con el modo "Desenfundar rápido" 5. Avanza poco a poco y tómate tu tiempo, ya que no hay ningún contador y, por mucho que te meta prisa Ned, no pasa nada por ser precavido.

Al llegar a la parte trasera tendrás que destruir los tablones que bloquean la rueda que mueve el barco 6, así que (teniendo cuidado con los asaltantes que hay a cada lado de la rueda), llega hasta allí mientras Ned te cubre y acércate a la tabla. Pulsa ▲ y el barco se pondrá de nuevo en movimiento.

Ahora toca ir hasta el cañón del lateral y ponerse a sus mandos para **abatir a las embarcaciones** que se acercan y desde donde nos dispararán 7. Los barcos grandes también cuentan con cañones, mientras que desde las barcas pequeñas sólo nos dispararán con rifles, así que elimina primero a las barcazas grandes y luego a las pequeñas 8. Tras acabar con ellas, saltará un vídeo y nuestro barco se estrellará. **Ábrete camino hasta la cubierta superior** eliminando la numerosa resistencia que aún queda (unos seis o siete asaltantes) 9 y llega hasta Ned, que está en la cubierta superior. Allí, **protege la zona de los asaltantes** que treparán por ambos lados de la pasarela y que vendrán por ambos pasillos (Ned te lo irá indicando) y usa el modo "Desenfudar rápido" para liquidarlos cuanto antes. Si necesitas vida, hay un par de **botellas de licor** junto a vosotros en la zona y algo de munición de también. Tras liquidarlos a todos y ver la secuencia de vídeo, terminará la misión.



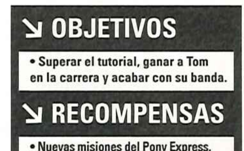




03 TOM EL HONRADO

Tres días después de lo sucedido, **Colton se despierta en tierra firme** y a punto de ser robado por Tom, "el honrado" 1. Después de las aclaraciones pertinentes, **Tom desafiará a Colton a una carrera a caballo**. Si gana, Colton se quedará el caballo y podrá viajar más rápidamente hasta Dodge City, así que, ¿por qué no?

Monta en el caballo pulsando ▲ junto a él y sigue a Ned hasta la llanura 2. A continuación vendrá un pequeño **tutorial sobre cómo manejar al animal** y qué puedes hacer montado en él (sprintar y saltar) 3. Después llegará el momento de la carrera y ya te avisamos que Tom es un poco tramposo, así que no le des cuartel en ningún momento. Síguele hasta la marca amarilla y estate atento, porque saldrá antes de tiempo. **Intenta seguir a su ritmo** para no quedarte atrás, y ya te decimos que vas a tener que espolear al caballo bastante al principio 4, ya que su caballo corre más que el nuestro. Vigila la barra del caballo para no matarlo y **en cuanto puedas pasa a Tom**. Sigue el camino (no puedes perderte, tranquilo) a ritmo normal, pero si oyes los cascos de su caballo acercándose, espolea un poco al tuyo para volver a ganar distancia. También puedes aprovechar el atajo que hay tras saltar los dos troncos girando a la derecha 5. Tendrás que saltar otros tres, pero ganarás algo de tiempo, así que si vais muy pegados puede ser la solución.



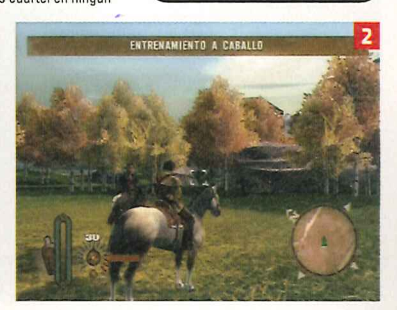
↘ OBJETIVOS

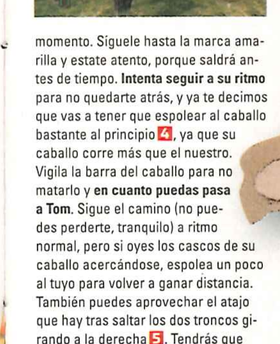
- Superar el tutorial, ganar a Tom en la carrera y acabar con su banda.

↘ RECOMPENSAS

- Nuevas misiones del Pony Express, Recompensa y Póquer desbloqueadas.











Tras ganar la carrera te emplazará en el centro del prado y tocará **practicar el "ataque-derrape"** de tu caballo contra los búfalos 6. Sigue sus instrucciones, acaba con los cinco búfalos de la zona (ninguno te atacará). Después tendrás que **disparar a unas botellas** desde el caballo y ser más rápido que Tom, es decir, romper más que él. Usa el "Desenfunde rápido" de la pistola para no malgastar demasiada munición (aunque no habrá fijación automática de objetivos y tendrás que hacerlo manualmente con el stick derecho) 7 y pasarás la prueba sin problemas. Son 11 botellas y, en el tiempo en el que tu rompes cuatro Tom romperá una, así que acertar al menos seis es bastante fácil.

6

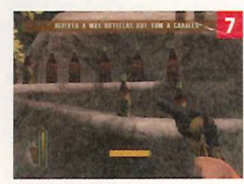
TOM--Otro más.

PISOTEA 5 BÚFALOS



Después tendrás que usar el "ataque-derrape" contra una manada de lobos que atacará a los búfalos 8. **Solo puedes usar el ataque del caballo**, así que no se te ocurra desenfundar. Mira el radar en pantalla para saber dónde están los lobos y acaba con todos.

Pero resulta que Tom no es tan honrado como se hace llamar. Aparecerán dos cómplices suyos y pretenderán matarnos, así que usa todo lo que acabas de aprender para acabar con ellos. **(VER TOM Y SUS COMPINCHES)**





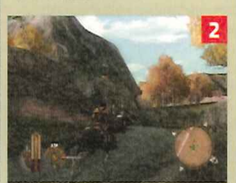
↘ CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Para que nuestro caballo vaya más rápido, podemos "fustigarle" repetidas veces para conseguirlo, pero claro, esto hará que forcemos demasiado al animal y podemos llegar a matarlo, quedándonos sin montura. Si le forzamos y entra en zona crítica el juego nos avisará, y parando un poco el caballo se recuperará. Pero si no hacemos caso terminaremos por matar al penco, así que el truco es evitar que entre en esa zona "forzando" al caballo rítmicamente pero dejando un par de segundos entre una pulsación del botón y otra para que no sufra tanto y aguante más. Un caballo no sólo nos proporciona mayor velocidad de transporte, sino que también podemos efectuar una embestida y una carga con sus pezuñas bastante dañina, así que no está de más cuidarlo un poco. Por supuesto, las balas de tus enemigos también pueden matarlo, claro.

↘ TOM Y SUS COMPINCHES

Los dos compinches de Tom serán fáciles, ya que con tres o cuatro disparos de tu pistola usando el modo "Desenfudar rápido" conseguirás abatirlos 1, pero el complicado es Tom, que ya es perro viejo y empezará a dar vueltas sin parar por la zona disparando a nuestra montura. Si acaba con ella no pasa nada, ya que hay más caballos "libres" ahora. Eso sí, lo mejor es bajarse del caballo y usar el rifle con el zoom para quitarle más vida rápidamente 2. El caso es que con que le aciertes cuatro o cinco veces con el rifle Tom "el honrado" pasará a llamarse Tom "el finado".





04 LA BANDA DE LA MANO ROJA

↘ OBJETIVOS

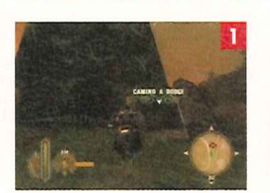
- **Acabar con toda la banda de la Mano Roja.**

↘ RECOMPENSAS

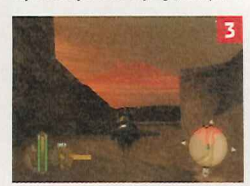
- **Rifle Schofield, escopeta Modelo 1887 y Bomba de Whisky.**

Coge un caballo y sigue la marca del mapa hasta lo que dice es **"Camino a Dodge"**. Al lado encontrarás, por si lo necesitas, un **caballo** nuevo y **munición** 1. Sigue el camino y encontrarás una **veta de oro** 2, **hay un total de 44 repartidas por todo el juego**, aunque primero tienes que **comprar un pico** en una tienda para poder extraer el oro. **A cambio conseguirás dinero** por el oro obtenido. Después, sigue el sendero hasta llegar al río 3 y saltará una secuencia de vídeo en la que cruzarás con el ferry hasta la ciudad 4.

Desde la entrada de Dodge, ve a la ciudad y localiza la taberna Alhambra para hablar con **Jenny**. Eso sí, si te apetece, antes de hablar con ella puedes realizar cualquiera de las distintas misiones secundarias que se han abierto, tú mismo.













De cualquier modo, la taberna Alambra es la que tiene los postes rojos en el porche, entra y ve a la barra para **hablar con el barman**. Después de las presentaciones y para poder seguir charlando tranquilamente, vas a tener que despachar a una pandilla de vaqueros que están demasiado "alterados" y que **han tomado como rehén a Jenny**. Desde detrás de la barra, **mantente agachado y haz salidas rápidas** para ver dónde están tus enemigos y después despáchalos con el "Desenfunde rápido" 5. Son sólo tres, tranquilo, pero luego tendrás que **subir al piso de arriba** y despachar a algunos más (cuidado con las chicas de la taberna, son inocentes y no debes alcanzarlas) 6. Liquida a los tres que te recibirán arriba (llena la **petaca** con la que hay aquí) y sal a la **terraza exterior**. Gira a la derecha y **parapétate**, ya que habrá varios forajidos más esperando ocultos para atacarte 7. Puedes **disparar a la lámpara del fondo** para prenderles fuego. Coge la **munición** del fondo y vuelve a entrar por la ventana rota. Cada rincón esconde un enemigo, así que avanza agachado



















y con cuidado, **haciendo salidas rápidas** para examinar la zona y acabar con los malos 8. No olvides entrar en las habitaciones para coger munición y botellas. Cuando llegues a la habitación del fondo, a la derecha estará el jefe de la banda con Jenny como rehén. **Usa el "desenfunde rápido"** para apuntarle sin alcanzar a Jenny 9.

Tras la secuencia de vídeo, en la que nos darán una nueva pistola, un cóctel molotov entrará por la ventana y todo empezará a arder 10. Tienes que bajar para **acabar con todos los bandidos que integran la banda y que intentan prender fuego** a la taberna 11. Todos entrarán por las dos puertas delanteras, así que ve allí y usa todo lo que puedas el "Desenfunde rápido" para evitar que quemen muchas cosas 12. **La taberna tiene una barra de integridad**, si arde mucho se irá consumiendo y, si llega al final, fracasarás. Tras eliminar a la docena de enemigos que entrarán, **Jenny te indicará que salgas fuera** y despejes la zona de pirómanos y de los que están lanzando más cócteles 13. Ve a la derecha y elimina a los que están allí (usa el caballo), ve a la parte trasera y repite la operación 14. Aparecerá **Tosco** a caballo, síguele y acaba con su montura 15. Después, ve al otro lado de la taberna que aún no has protegido y elimina a la última oleada 16. Ahora ya solo quedará el jefe de la banda.
(VER TOSCO Y SUS SECUACES)

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Siempre que entres en una ciudad, verás un indicador llamado "Paciencia de la ciudad". Esto significa que, si por ejemplo, te pones a pegar tiros a toda la gente que veas por las calles sin ningún motivo, aparecerán un montón de ciudadanos armados dispuestos a borrarte del mapa. No es aconsejable hacerlo a no ser que quieras suicidarte, porque lo único que perderás será vida y munición.

TOSCO Y SUS SECUACES

Tosco estará en mitad de la calle, pero a ambos lados, subidos en los tejados, hay seis hombres de su banda, tres a cada lado 1. Estos son los más peligrosos, ya que van armados con rifles potentes y cócteles molotov. Empieza eliminando a estos con el "Desenfunde rápido" y olvida de momento a Tosco. Refúgiate tras el abrevadero a la derecha de la taberna donde está la munición y las petacas con vida 2. Desde ahí, despacha a los hombres de Tosco y, cuando estén criando malvas, cambia al rifle y ve a por su jefe 3. Con cuatro o cinco disparos acabarás con él. Como recompensa, recibirás la Escopeta Modelo 1887 y también podrás usar la Bomba de Whisky (el cóctel molotov).







05 ASESINO RÁPIDO EN EL PUENTE

OBJETIVOS

- **Ayuda al sheriff a defender el puente contra Asesino Rápido y sus apaches renegados.**

RECOMPENSAS

- **Tomahawk y misiones de Ayudante de sheriff nuevas desbloqueadas.**

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Cumplir misiones secundarias hará que subas tus habilidades y características además de reportarte algo de dinero, así que no las dejes para el final, ya que tus enemigos también serán cada vez más difíciles de batir según avances.



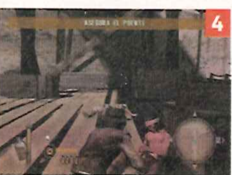
Tienes que ayudar al sheriff a **proteger el puente y a sus trabajadores** del ataque indio 1. Baja por la derecha hasta el puente y prepárate, porque enseguida vendrán dos indios armados con cuchillos y tomahawks 2. Usa la escopeta para mayor impacto y **no te acerques a los barriles de TNT**, porque explotarán enseguida. Avanza por el otro lado y despacha a otros dos pieles rojas, aunque ahora será mejor que te parapetes, ya que uno tiene un **arco y flechas incendiarias** 3. Sigue hacia el final del puente por el centro y subirán otros cuatro indios, dos por cada lado. Con el rifle sólo necesitarás un disparo para acabar con cada pareja 4. Avanza hacia el fondo a la derecha y aparecerán 5 indios todos con arcos y flechas incendiarias. Aquí **será mejor que uses el "Desenfunde rápido"** o acabarás mal, ya que después vendrán otros tres armados con tomahawks 5.

Cambia al rifle, coge las petacas y baja por la rampa hacia la parte inferior del puente y **acaba con los indios parapetados tras los bultos** de la base. Usa el zoom del rifle para acabar con los cinco indios que hay abajo, ya que tres llevan también armas de fuego. Si te ves muy apurado, recurre de nuevo al "Desenfunde rápido" 6.

Baja hasta el transporte (si vas por la izquierda antes de coger el transporte y sigues hasta el final, encontrarás dos

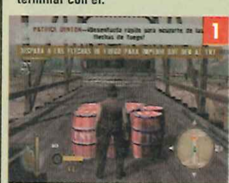




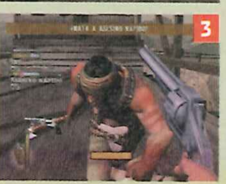


ASESINO RÁPIDO

Nada más empezar el ataque, escóndete detrás de los barriles de TNT 1 y, cuando veas que te lanzan flechas incendiarias (5 rondas con dos flechas cada vez) usa el "Desenfunde rápido" para alcanzarlas y apagarlas antes de que toquen los barriles 2, que son su objetivo para volar de nuevo el puente (cada par llevará la misma trayectoria).
Después de las flechas los indios se acercarán con antorchas, así que acaba con ellos antes siquiera de que sepan qué les ha alcanzado (usa la escopeta que en distancias cortas es letal para un grupo o el cuchillo si se acercan mucho a los barriles, pero ten cuidado). Finalmente Asesino Rápido será el único en quedar en pie y te atacará 3. No intentes acabar con él usando el cuchillo porque es mejor que tú en eso y te liquidará, así que recurre al "Desenfunde rápido", las bombas de whisky o la escopeta para terminar con él.









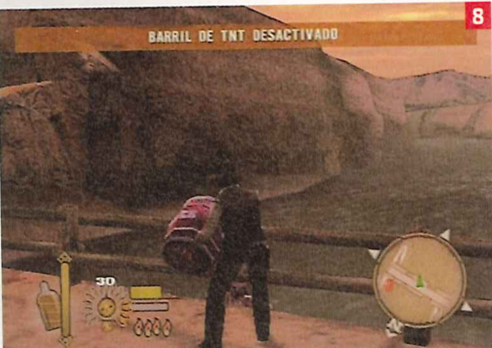
5



6



7



8

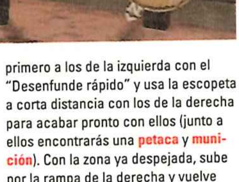


9



10

···> **vetas de oro** y una **reserva de petacas** 7; a la derecha del transporte también hay otra **veta de oro**) y úsalo para cruzar hasta el otro lado pulsando ▲. Mientras cruzas, aparecerán dos indios lanzando varios barriles de TNT sobre el puente. **Acaba con los indios y no dispares a los barriles** o fracasarás en la misión. **Tienes que tirarlos fuera** del puente para que no vuelen la base 8. Cógelos acercándote a uno de ellos y pulsando L1 para cargar la barra que indica lo lejos que lanzas, lleva el barril hasta el borde y tíralo pulsando de nuevo ▲. Tienes que tirar todos los barriles que veas, **5 en total**, pero eso sí, mientras seguirán apareciendo indios con antorchas 9, así que entre barril y barril despacha a los que veas para que no hagan volar todo por los aires. Después, **usa de nuevo el transporte** para cruzar al otro lado y cuidado, porque a tu izquierda aparecerán tres indios con arcos y flechas incendiarias y a la derecha otros tantos con tomahawks y rifles 10. Liquida primero a los de la izquierda con el "Desenfunde rápido" y usa la escopeta a corta distancia con los de la derecha para acabar pronto con ellos (junto a ellos encontrarás una **petaca** y **munición**). Con la zona ya despejada, sube por la rampa de la derecha y vuelve junto a Pat para informarle de que la zona ya es segura 11.

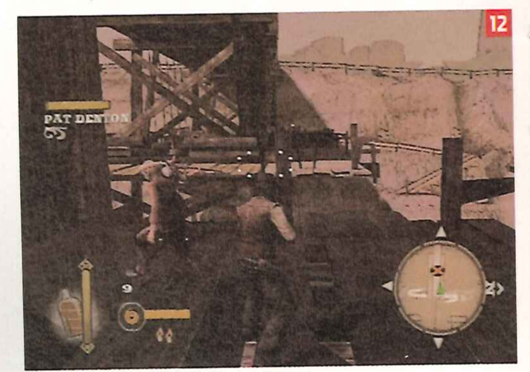


Ahora ya sólo tienes que defender a los trabajadores de la carretera principal, así que prepárate, porque los indios no se han dado por vencidos. Varias oleadas más de indios vendrán desde el río y subirán hasta la parte baja del puente, así que, rifle en mano, **sigue a los trabajadores chinos hasta su lugar de trabajo y espera junto al sheriff** a que ataquen 12. Sólo debes abandonar tu posición cuando veas a los indios con arcos de flechas incendiarias, por lo demás, permanece atento a ambos lados del puente hasta que el sheriff te diga que está despejado.

Pero aún no ha terminado tu tarea aquí, porque el jefe Asesino Rápido no quiere darse por enterado y atacará ahora en la parte superior del puente, escondido junto a varios de sus hombres.



11



12

06 DILIGENCIA DE PROSTITUTAS

OBJETIVOS

- Lleva a Jenny a Empire. Los apaches renegados no van a poner las cosas demasiado fáciles.

RECOMPENSAS

- Salud +25, misiones Agente federal, Recompensa, Peón de rancho y caza desbloqueadas.



1



2



3



4

Ahora que el camino está despejado, **habla con Jenny para escoltar su diligencia** hasta la ciudad de Empire 1. Tú irás en tu caballo, así que **ve delante de la diligencia** para poder acabar con los apaches que aparezcan en el camino antes de que llegue la diligencia y sufra daños 2.

Después de acabar con varios grupos de indios, llegaréis a un punto bloqueado y tendrás que **localizar varios barriles de TNT** para colocarlos en el mismo sitio y hacerlos explotar para despejar el camino 3. **Cuélate por el lateral derecho de la "barrera"** que impide el camino de la diligencia (tendrá que ser a pie, así que deja al caballo aquí) y localiza los barriles de TNT 4. Como no podía ser de otra manera, habrá más resistencia apache en el lugar, así que primero limpia toda la zona por completo 5 y después lleva tranquilamente los barriles hasta el **círculo dorado** (con tres será suficiente). Cuando los tengas allí, dispara desde una cierta distancia para que no te alcance la onda expansiva 6 y ve rápidamente a por tu caballo para continuar protegiendo a la diligencia.

Sigue por delante limpiando el camino de indios y la diligencia sufrirá un "accidente". **Tienes que darle tiempo al conductor** para arreglar el eje, así que no te separes de Jenny y comienza a disparar como un poseso a todo lo que se mueva 7 (hay **vida** y **munición** cerca). Si quieres, puedes montar en el caballo y usar la embestida de tu montura, pero tardarás más tiempo y, además, puedes perderlo. Después de acabar con dos o tres oleadas de indios (que vendrán también por detrás, cuidado), la diligencia podrá continuar su camino, aunque ahora **subirás al techo de la diligencia** para seguir protegiéndola desde ahí 8. **Dispara a todos los barriles de TNT** que veas en tu camino para acabar con los indios que os atacan 9 (sobre todo los que vendrán en carromato) y, después de un tramo final algo duro, en el que es bastante aconsejable la combinación del "Desenfunde rápido" cuando haya muchos enemigos con el rifle para los que están lejos, finalmente llegaréis a vuestro destino.



5



6



7



8



9

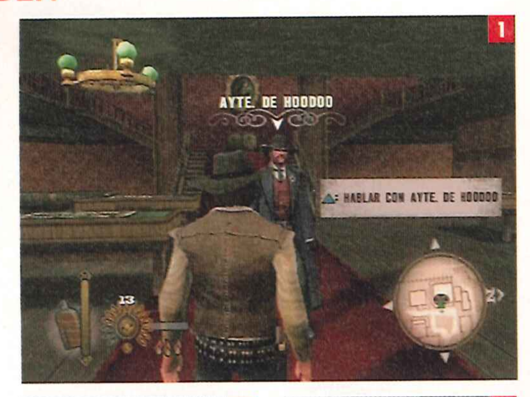
07 LEY Y ORDEN

OBJETIVOS

- Ayuda a Hoodoo y a sus agentes a acabar con la resistencia.

RECOMPENSAS

- Misiones Agente federal, Pony Express, y Peón de rancho y desbloqueadas. Doble Cañón Colt (tiene el doble de potencia). Volcanic 10 (recarga rápida y carga 10 balas).



Ve al casino y **habla con el ayudante de Hoodoo** 1. Te convertirás en agente de la ley y conseguirás tu **primer objetivo**. Monta en tu caballo y sigue a tus compañeros hasta el casino. Dentro, habla con el **camarero** 2.

A la gente no le gusta la ley demasiado por estos lares, y terminarán por atacarte. Acaba con todos parapetándote detrás de la barra y haciendo salidas rápidas usando el "Desenfunde rápido" 3. El tipo al que buscas saldrá "por piernas", así que **monta en un caballo y síguele**. Aparecerán tres compinches a caballo, despáchalos y sigue avanzando hasta llegar al rancho 4. Allí os encontraréis con bastante resistencia, unos cinco o seis forajidos, así que **selecciona la escopeta y no tengas piedad** 5. Después del vídeo, verás que tus compañeros no están tan limpios como parecía.
(VER WEBB Y RUDABAUGH)

Tras el enfrentamiento llega la hora de recibir respuestas de Hoodoo Brown, así que **vuelve a Empire** a buscarle. Tras el vídeo, acabarás en la cárcel.









CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Acercándote a una persona por detrás y pulsando ▲ te darán la opción de "agarrarle", pudiendo usarle como escudo humano ante los ataques que recibas. Prueba a coger a alguno de tus enemigos (o un inocente si lo prefieres) y deja que él se lleve la mayor parte del daño. Si quieres, puedes ejecutarle después pulsando ■.

WEBB Y RUDABAUGH

Uno de ellos irá a caballo y otro a pie. Quédate en el granero y acaba con el que va a pie haciendo salidas laterales 1 (el "Desenfunde rápido" va muy bien en este caso, aunque también puedes usar el zoom del rifle para apuntar a la cabeza). Una vez que te lo quites de encima, encuentra un caballo (hay varios en el rancho), monta y sal a perseguir a tu rival a caballo 2, que dará vueltas en círculo alrededor del granero. Usa el "Desenfunde rápido" o la escopeta para acabar antes con él 3 (o intenta alcanzar a su montura y, ya a pie, prueba a "pisarle" con el caballo, por ejemplo).





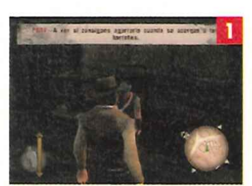
08 HUYE DE LA CÁRCEL

OBJETIVOS

- Hoodoo se ha vuelto contra ti y te ha metido en la cárcel. ¡Escapa!

RECOMPENSAS

- Arco apache, +25 de salud, Dinamita y nuevas misiones del Pony Express, Recompensa y Póquer desbloqueadas.









Después del vídeo, **habla con Port** y te sugerirá que agarres al guardián cuando esté cerca 1. **Podrás hacerlo cuando esté metiéndose con Soapy**. Después Soapy te dirá cómo salir de la celda si le sacas a él.

Abre la puerta golpeándola unas cuantas veces 2. Coge tus **armas** de la mesa del ayudante, y también un **arco indio** 3, necesario para realizar las misiones de caza que te encargarán algunos indios. Además, **será el arma principal que tendrás que usar** en esta misión, ya que así podrás eliminar enemigos sin hacer ruido.

Sal fuera. Necesitas robar tres caballos y llevarlos debajo del puente de piedra, donde Port te estará esperando 4. Habrá varios caballos **marcados en el mapa** y muchos enemigos por las calles con antorchas y cerca unos de otros, así que acaba solo con los guardias imprescindibles para no ser visto y coger los caballos sin que te detecten, ya que de otro modo esto será un infierno 5. **Cuando robes un caballo no esprintes con él**, cabalga tranquilo hasta el lugar indicado para no hacer ruido. Cuando tengas los tres caballos sólo te quedará liberar a Soapy.

Port te sugerirá que prendas fuego a las caballerizas con tus bombas de whisky, así que acércate hasta la marca del mapa y lanza dentro del círculo dorado un par de cócteles 6. Esto entretendrá lo suficiente a tus enemigos, pero **aléjate rápido y procura no hacer ruido** o acaba con tus enemigos si te topas con alguno con el arco o el cuchillo. Busca un barril de pólvora (mira el mapa) y **colócalo en el exterior de la pared de la celda** donde está Soapy (con un barril bastará) 7. Una vez esté colocado, aléjate y vuélalo.

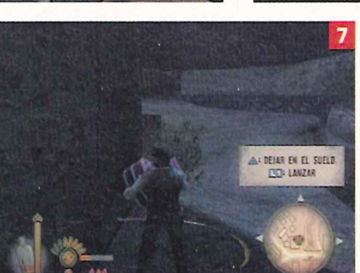
Coge tu caballo y sigue a tus dos nuevos amigos ignorando a los enemigos 8. Llegado un punto, Soapy se dirigirá a Dodge, dejándoos a Port y a ti solos. **Sigue a éste hasta su guarida** en las montañas para terminar la misión.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Cabalgando por las Badlands, en ocasiones serás atacado por grupos de bandidos de forma aleatoria. Lo mejor es que ignores estos ataques y te alejes del lugar cabalgando rápido, ya que acabar con estos bandidos no te reportará ningún beneficio e incluso puedes perder vida o gastar munición tontamente.









09 EMBOSCADA AL TREN

OBJETIVOS

- Uno de los juguetes favoritos de Hoodoo está en el tren que va a Empire. Es hora de robarlo.

RECOMPENSAS

- Nuevas misiones de Agente Federal y Ayudante del Sheriff desbloqueadas.









Después de las presentaciones, **habla con Clay**. Síguele a caballo hasta el lugar donde Port espera con los **barriles de TNT** 1 y **ayúdale a colocarlos en el anillo dorado** junto a la vía para causar un derrumbe cuando pase el tren 2. Con colocar dos bastará. Después Clay os informará que el resto de la banda ha caído en una emboscada, así que monta y sígueles para echarles una mano.

Cuando lleguéis al tren, os encontraréis a cinco o seis enemigos subidos al tren. Usa el "Desenfunde rápido" o los cartuchos de dinamita para acabar cuanto antes con ellos 3. Si te hace falta vida, encontrarás varias **petacas** de licor en el lugar. Ahora **vendrán varios jinetes** por detrás, así que ya sabes lo que toca. Si todavía no han matado a tu caballo (si lo hacen puedes coger alguno de los que se hayan quedado "libres"), persíguelos y usa el "Desenfunde rápido" de nuevo o la escopeta si estás muy cerca 4. Después el tren se pondrá en marcha, así que **sigue a tu compañero hasta el lugar de la emboscada usando el atajo** para llegar con tiempo 5, ya que una vez allí tendrás que **colocar un último barril de TNT** junto al resto y subir a la parte superior para, cuando te lo indiquen, disparar a los barriles para volar las rocas 6.

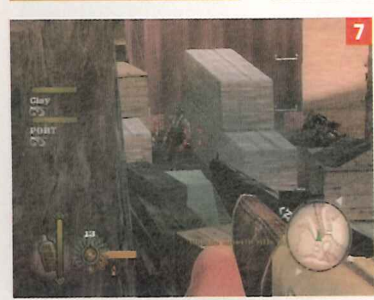
Tras el descarrilamiento del tren, acaba con los guardias que aún quedan con vida. Sin moverte de arriba, **usa el zoom del rifle para apuntar abajo** y que comience el tiro al pato, ya que todos los guardias **vendrán de la parte superior izquierda** hacia vosotros 7, algunos intentando subirse al tren y desde donde os lanzarán bombas de whisky. Afina tu puntería para acabar con ellos, ya que al menos son una docena. **Si te ves mal de vida, vete para atrás** y deja que Clay o Port den un poco la cara mientras buscas otra posición o alguna petaca de vida. Tras despejar la zona, descubriréis que el tren iba lleno de esclavos indios, a los cuales liberaréis y cuya gratitud os servirá para más adelante 8.

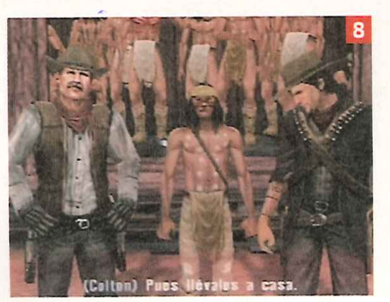
CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Cuando tengas que seguir a alguien a caballo, procura no quedarte demasiado atrás o terminarás por fracasar en tu persecución. El saber fustigar al caballo en estos momentos será fundamental, pero procura no pasarte o te verás en mitad de una llanura a pie.









10 DEFIENDE LA GUARDIA

OBJETIVOS

- Los hombres de Hoodoo han encontrado vuestra guarida. Tienes que detenerlos.

RECOMPENSAS

- Rifle Sharps 1874, nuevas misiones Agente Federal, Recompensa y Pony Express desbloqueadas.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Usar el arco para acabar con los enemigos silenciosamente será muy útil si te enfrentas a un grupo numeroso que aguarda tu llegada. Aunque dos enemigos estén cerca, no se percatarán del ataque si lo haces en silencio.



Ve a la guarida y **habla con un guardia** 1. Después del vídeo, **sigue a Chavez hasta el puente** y usa tu nuevo **rifle** para eliminar enemigos 2 (con el zoom, ya que están muy lejos para alcanzarlos con otro arma, aunque si se acercan mucho recurre al "Desenfunde rápido"). **Vigila tu vida, agáchate tras los parapetos del puente** y haz salidas cortas para acacar con todos 3.

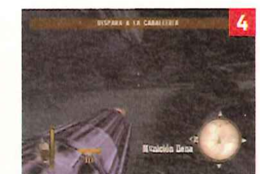
Cuando te digan que ya has limpiado la zona, busca a Clay (está debajo del puente). Te dirá que te quedes allí y que **uses la gatling para defender la posición**, así que ya sabes lo que toca: disparar como un loco a todo lo que se ponga por delante sin preocuparse por la munición 4. Vendrán dos oleadas de soldados a caballo y a pie de ambos lados del río, así que mueve a izquierda y derecha sin parar la gatling.

Una vez que hayas cumplido esta misión, Port querrá verte y te dirá que vuestros enemigos han traído un cañón. Tienes que intentar **acercarte hasta la posición del cañón** para acabar con su dueño, aunque no es tan sencillo como parece. **Usa el entorno rocoso para ocultarte** lo posible 5 y acaba con el máximo de enemigos que puedas a distancia (**el arco indio es ideal** para distancias largas) 6. Si te da igual que te oigan, usa tu artillería más pesada o las bombas de whisky y el "Desenfunde rápido" siempre que puedas 7. Cuando consigas **alcanzar la cima** donde está el tanque, sorprende a tu rival por la espalda o desde la distancia y acaba con él (tendrás que usar el "Desenfunde rápido") 8.

Pero aún no ha terminado la misión. Ahora te toca **manejar el cañón** y defender la posición de los atacantes que intentarán recuperar el cañón justo por tu parte trasera 9 (algunos también querrán rodearte).

















11 ACABA CON HOODOO

↘ OBJETIVOS

- Hoodoo ha gobernado durante demasiado tiempo: es hora de llevar la pelea hasta él.

↘ RECOMPENSAS

- +25 Salud, nueva misión Póquer desbloqueada, dos Pacificadoras.

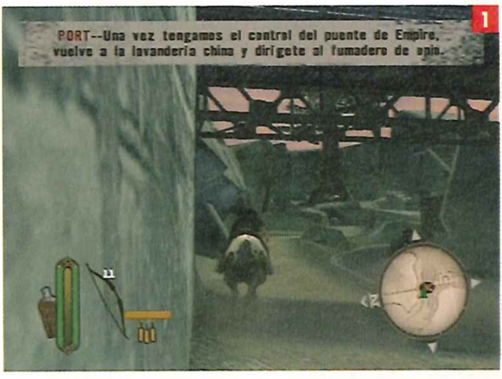
Habla con Port para empezar la misión. Monta en un **caballo** y síguele hasta las afueras de **Empire** 1. Allí, desmonta y síguele a pie hasta el **cañón**. Mientras lo mueve, cúbrele.

Las oleadas de enemigos por todo el pueblo y desde todos lados no se harán esperar, así que permanece **atento a los puntos naranjas del mapa** que representan enemigos y procura **adelantarte un poco** para que Port no sufra muchos daños 2. Cuando llegues hasta el casino y despejes la zona 3, te dirán que vayas a la lavandería para infiltrarte y buscar el pasadizo secreto.

Al entrar en la lavandería (en el anillo dorado) aparecerán del interior varios enemigos. Usa el "Desenfunde rápido" y acaba con ellos para **adentrarte en la lavandería** 4. Avanza con precaución para deshacerte de los forajidos que están esperando 5 y llegarás hasta una gran **sala iluminada con velas**. **Agarra como rehén** al tipo que está allí y avanza hasta el siguiente **anillo dorado** 6. Tienes que colocar en él varios **barriles de TNT** para despejar el camino, pero los barriles están en la sala del fondo custodiados por varios enemigos 7. Como tienes un "escudo" humano, avanza disparando y, cuando le hayan liquidado, usa el "Desenfunde rápido" para acabar con los que queden, pero **no se te ocurra volar los barriles de TNT**, ya que te hacen falta.


4


5



1


2


3

↘ CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Si usas a alguien como escudo humano, ten en cuenta que, si no muere antes por los disparos o le ejecutas, pasado un tiempo se soltará. Recuérdalo para que esto no suceda en el peor de los momentos.

↘ HOODOO BROWN

Al entrar en el salón, dispara a todas las lámparas amarillas y verdes del techo para que caigan al suelo y prendan fuego a tus enemigos 1, a los cuales si quieres puedes rematar o no. Hoodoo se esconderá detrás de una mesa al fondo, así que espera a que asome la cabeza y apunta bien con tu rifle 2. Eso sí, mientras seguirán bajando hombres de arriba, pero si has prendido fuego a toda la habitación la mayoría se asarán al bajar. Una vez despejada la planta baja, intenta alcanzar las escaleras para subir arriba, que es donde Hoodoo se ha refugiado con más hombres. Repite la técnica de las lámparas (algunas podrás acertarlas desde abajo) para acabar con los que queden y céntrate en Hoodoo. Si has derribado las lámparas y está todo en llamas le habrás quitado vida y obligado a subir al último piso del todo. A este piso se accede por unas escaleras detrás de la barra, pero antes de subir entrar en alguna de las habitaciones abiertas para coger **vida** o **munición**. Ahora sí, sube por las escaleras y, tras el vídeo, acaba con Hoodoo utilizando el arma que prefieras. Uno o dos disparos bastarán.


1


2


6


7


8

Coloca los tres barriles en el anillo dorado y vuélalos desde una distancia prudencial. Avanza por el nuevo pasillo y verás un vídeo. Tienes que **rescatar a Clay**. Sigue con sigilo hasta llegar a la sala donde tienen a Clay y acaba con los secuaces de Hoodoo, incluido el sheriff 8. Hoodoo huirá, pero por lo menos Clay seguirá con vida. **Libérale** y sigue hacia arriba para enfrentarte con Hoodoo y darle su merecido. **(VER HOODOO BROWN)**



12 SALVA A SOAPY

↘ OBJETIVOS

- Van a colgar a Soapy, pero es el único que puede abrir la caja fuerte del vapor. Tienes que liberarle.

↘ RECOMPENSAS

- Rifle Remington y nuevas misiones de peón de rancho desbloqueadas.

↘ CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

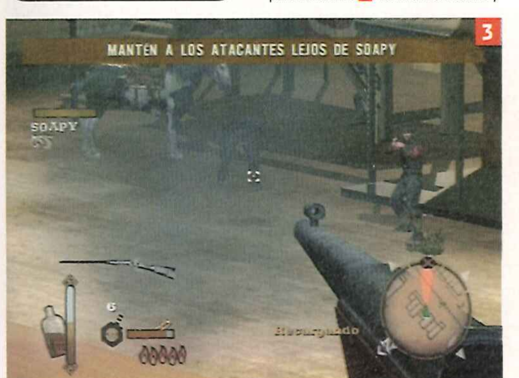
Si usas un rifle de precisión para alcanzar a alguien a larga distancia, la mayoría de las veces no será necesario usar el zoom. Con algo de buen pulso podrás acabar con tu objetivo sin recurrir al zoom, con el cual se tarda más en mover la mira y a veces puedes "perderte" un poco. Con práctica lo usarás a la perfección.


1


2

Ve al puente y **habla con Denton**. Soapy va a ser colgado, así que sigue a Denton a la **parte trasera del depósito de agua** y acaba con la numerosa resistencia del lugar 1. Cuando todo esté despejado, coge el **licor** y la **munición** y sube por las escaleras a la **parte superior del depósito de agua**. Arriba, Denton te dará un **rifle de precisión**. Úsalo para **disparar a la soga de Soapy** cuando te lo diga 2 y después, siempre con el rifle, acaba con todos los que se quieran acercar a él para rematarle 3. Permanece atento y quita de vez en cuando el zoom del rifle para tener una perspectiva general del lugar, ya que vendrán de todas partes.

Cuando se coloque en el edificio frente a ti varios bandidos saldrán de debajo de tu edificio. **Apunta al barril de TNT** junto al que se colocarán y vuélalos 4. Tienes **munición** junto a ti de sobra y **botellas de licor** en la parte trasera del depósito, así que no te preocupes de eso ahora, sólo de tener buena puntería. Acaba después con los del tejado de enfrente y prepárate ⟶



3


4


5

para lo más difícil. **Llegarán varios jinetes armados** que empezarán a dar vueltas disparando a Soapy. **Sin usar el zoom del rifle,** busca su posición a tu izquierda e intenta alcanzarles allí, ya que si se acercan mucho a Soapy es probable que éste muera. Si te ves en apuros, usa el "Desenfunde rápido" cuando se acerquen 5.

Una vez que los hayas barrido, Denton te dirá que bajes hasta el lugar donde está Soapy y le cubras mientras escapa a caballo, así que ya sabes lo que toca. **Monta en uno de los caballos y sigue a Soapy** limpiando la zona de pistoleros 6 hasta que lleguéis al **ferry.** Desmonta y **habla con el tipo** que lo mueve para que se ponga en marcha y os alejéis de la ciudad. Pero la cosa no termina aquí, ya que os seguirán disparando desde arriba. **Usa cualquier rifle con zoom para acabar con los cuatro tiradores** 7 (o parapétate tras las cajas agachado para que no te alcancen) y, cuando lleguéis a la otra orilla, **refúgiate tras las rocas y acaba con los hombres que vendrán por la izquierda** 8. Después de eso, la misión finalizará con un nuevo vídeo.







13 FUERTE DE HOLLISTER

OBJETIVOS

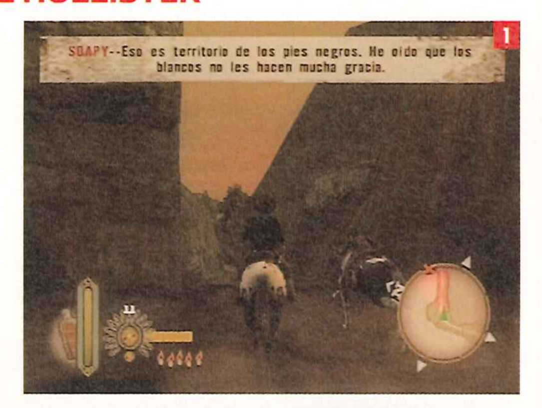
- Escapar del fuerte.

RECOMPENSAS

- Arco de fuego y nuevas misiones Pony Express, Recompensa y Póquer desbloqueadas.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Las mejoras de armas que ofrecen los tenderos son caras, pero según avances en la historia serán necesarias. Procura ganar dinero en las misiones secundarias y con las vetas de oro e inviértelo en estas mejoras.





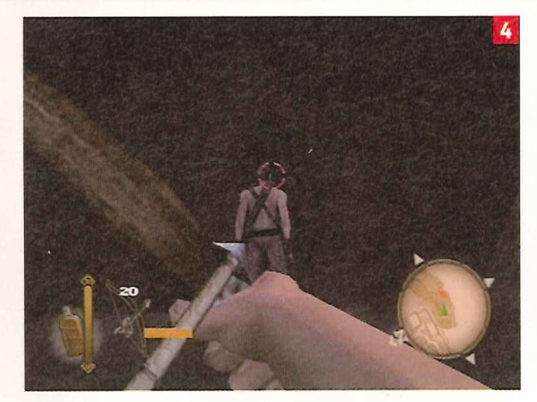


Sigue a Soapy a caballo hasta el **fuerte** 1, donde seréis hechos prisioneros. No podéis quedaros aquí, así que habrá que escapar. **Ve hasta el indio al que están pegando al fondo** y ejecuta cogiendo por detrás a su agresor 2. El indio te dirá que, si rescatas a sus hermanos, te indicará la forma de escapar. Eso sí, **tendrás que hacerlo sin armas y en silencio.**

Desde esa posición, ve hacia el norte para encontrar al primer indio dentro de una cabaña y a su agresor 3. Elimínalo y sal fuera. Busca las escaleras de la derecha de los hombres que están junto al cañón y dentro (en la parte baja) encontrarás al indio que falta.

Una vez reunido todo el grupo, haz lo que te digan los indios en todo momento hasta que Soapy abra la cerradura del basurero. Escapad por el túnel y cogerás el **arco indio**, tu única arma por el momento. Con ella has de eliminar a los guardias que están en lo alto, así que tensa bien y **apunta a la cabeza** 4. Después de despejar la zona **recuperarás todas tus armas**.

Sigue eliminando guardias con el arco para no hacer ruido y, una vez que estén todos muertos, coge la **munición** y el **caballo** 5. Vuelve con los indios y te dirán que vayas a su poblado, así que **cabalga hasta allí para proteger el lugar de los asaltantes** del fuerte que han llegado hasta allí 6. Una vez que logres abatirlos a todos terminará la misión en curso.







14 ATACA EL FUERTE

OBJETIVOS

- Únete a los pies negros para asaltar el fuerte Hollister.

RECOMPENSAS

- Nuevas misiones de Sheriff, Agente Federal y Peón de Rancho desbloqueadas.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Antes de ponerte a los mandos de cada cañón, asegúrate de haber limpiado la zona cercana para que no te sorprenda ningún enemigo con sus ataques mientras manejas el cañón.

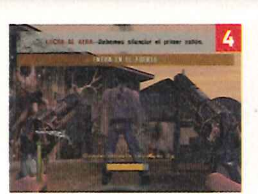




Sigue **a los indios** hasta las canoas esquivando los cañonazos 1 y elimina desde una posición segura mientras avanzas a los soldados que os disparan con las ametralladoras y los rifles. Tras montar en la canoa, tendrás que preocuparte (al menos al principio) de los cañonazos, pero en cuanto entréis **en el desfiladero usa el zoom de tu rifle** para divisar a los soldados apostados y abátelos (algunos están junto a **barriles de TNT**, ya sabes lo que hay que hacer). Si no te apañas con el rifle, **espera a estar más cerca y usa el "Desenfunde rápido"** 2 cambiando rápidamente de blanco.

Finalmente llegaréis a la cueva. Acaba con los seis soldados que vendrán en dos grupos 3 (usa el rifle o dinamita) y avanza hasta unas **escaleras.** Sube por ellas y llegarás al interior del fuerte. Aunque tus "hermanos" indios estarán allí, básicamente **te las tendrás que apañar tú solo.** Frente a ti tienes dos soldados de espaldas 4, si no quieres que te pillen por ahora, sorpréndelos por la espalda y **ejecútalos en silencio,** ya que si usas tus armas de fuego vendrán seis o siete soldados más, aunque con tu "Desenfunde rápido" o la escopeta acabar con ellos será coser y cantar (en la cabaña a su izquierda tienes **munición**, lugar que también te puede servir para esperarles). Avanza y métete por la primera cabaña a la izquierda, donde te esperan otros tres soldados 5 **(sigue el radar** del mapa para anticiparte a ellos). Al salir por el otro lado te espera un soldado con una **ametralladora** a tu derecha 6. Usa el "Desenfunde rápido" para eliminarle, ya que de otra forma sus disparos te dejarán hecho un colador. **Ponte a sus mandos** y dispara como el demonio a los soldados que aparecerán frente a ti para borrarlos en un santiamén 7.



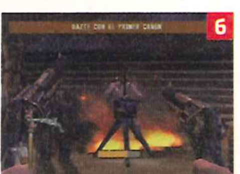


Sube por la plataforma de madera eliminando a la resistencia que quede y entra en la nueva estancia para llegar al **primer cañón**. Tienes que alcanzar el primero y **usarlo para volar los cuatro búnkers** que tienes frente a ti. Solo tienes que apuntar subiendo y bajando el cañón y calcular la distancia antes de disparar **8**. No es complicado.

Una vez volados los 4 búnkeres, sigue avanzando por el fuerte hasta llegar al **segundo cañón**, con el que tendrás que **destruir cuatro embarcaciones** en las que llegan refuerzos **9**. Según cojas el cañón, mira hacia la izquierda y las verás sin problemas. Las embarcaciones son grandes y con dos disparos por cada una las hundirás, así que no tendrás problemas con este objetivo.

Después, baja por las escaleras y sal al patio del fuerte acabando con los cinco soldados **10** y ábrete camino hasta **llegar al cañón que hay sobre las escaleras** (el que estaban montando al principio del nivel anterior) y úsalo para acabar, primero con una oleada de soldados que aparecerán por todos los lados del patio y después, cuando te lo marquen, **con el edificio que tienes enfrente de ti** (el polvorín) **11**. No te preocupes por los disparos enemigos, ya que disparan sólo a los indios.

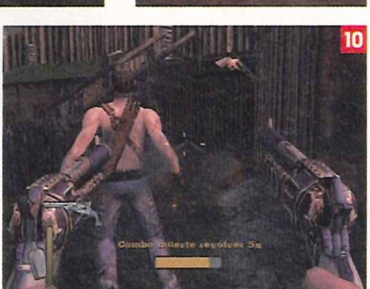
Tras volarlo, tendrás que encontrar el último cañón, así que sigue de nuevo a los indios por el agujero que has hecho en la pared y acaba con la numerosa resistencia que encontraréis. Entra en la estancia de la derecha y, tras limpiarla de enemigos, sal por el otro lado y sube por la rampa para llegar a la parte superior. Desde ahí, acaba con los tres soldados que están con el cañón y coge la **dinamita** si no tienes cuando subas por la rampa. **Tienes que lanzarle al menos 5 cartuchos 12**, pero si te falla alguno no hay problema, vuelve a la caja de la dinamita y coge más. Eso sí, procura parapetarte, porque seguirán viniendo soldados a dispararte con rifles y con el cañón. La mejor opción es, **saliendo del parapeto y estando agachado, colocarte lo más cerca que puedas de frente al cañón 13** y desde ahí lanzarle los cartuchos, ya que de otra manera se quedarán cortos. Tranquilo, los disparos del cañón pasarán por encima de ti y no te darán. Tras volarlo, acabará la misión.



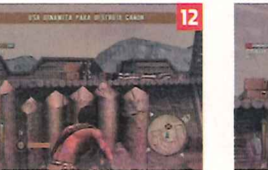














15 BATALLA EN EL VAPOR

OBJETIVOS

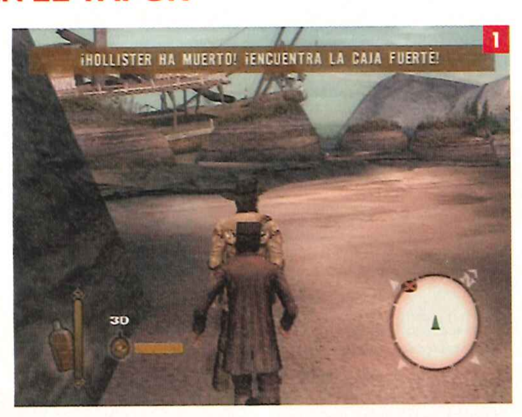
- Hollister quiere impedir que llegues al vapor y quiere matarte ¡usando el rifle de Ned! No se lo permitas y ponle a criar malvas.

RECOMPENSAS

- Rifle Ferguson, Salud +25, Espada de Caballería y misiones Sheriff y Recompensa nuevas desbloqueadas.

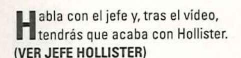
CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Cada arma tiene su momento y cada enemigo requiere en ocasiones de una en concreto. Las pistolas son buenas si tienes barra de "Desenfunde rápido" y necesitas alcanzar varios objetivos a la vez. Las escopetas son potentes pero con corto alcance, mientras que los rifles son lentos de recargar pero tienen un alcance y una potencia excepcionales. Estudia a tus enemigos para averiguar qué arma necesitas para eliminarle.









Habla con el jefe y, tras el vídeo, tendrás que acaba con Hollister. **(VER JEFE HOLLISTER)**

Tras acabar con Hollister y recuperar el rifle de Ned, es hora de llegar al vapor y abrir esa caja fuerte de una vez por todas **1**. Eso sí, no va a ser nada fácil. **Hay un montón de jinetes armados** en la zona, y son bastante duros de pelar. Intenta eliminar a uno y hacerte con su caballo **2** para perseguir y acabar con el resto (hay varias cajas con **munición** y **botellas** de licor repartidas por la zona) **3**. Tras despejar la zona, busca la **caja fuerte** (está en la parte baja del vapor, justo en el centro) y deja que Soapy la abra. Aparecerá el predicador Reed, al cual también habrá que mandar a descansar eternamente. **Monta a caballo y persíguele hasta la llanura** junto al vapor **4**. Allí, usa el rifle de Ned para quitarle vida con cada disparo y, cuando huya en dirección al vapor persíguele **5**, ya que **de lo contrario recuperará vida** y la batalla será interminable. Si estas cerca, usa el "Desenfunde rápido". Después del vídeo, la misión concluirá.





HOLLISTER

Empezará lanzándote cartuchos de dinamita. Localízale en el mapa e intenta dispararle a la cabeza con el rifle o la escopeta **1**. Después te perseguirá, así que aléjate todo lo que puedas mientras le sigues disparando, ya que los disparos de su rifle hacen mucho daño. Sigue así, dando vueltas por el escenario y parapetándote detrás de las rocas hasta que más o menos le quites la mitad de la barra de vida. Después se esconderá tras alguna roca y se colocará varios cartuchos de dinamita en el torso. Corre alejándote de él cuando venga a por ti e intenta alcanzarle en esa zona para hacerle volar por los aires y que pase a la historia de una vez por todas **2**.





16 A TRAVÉS DE LAS BADLANDS

OBJETIVOS

- Encuentra a Muchas Heridas para completar la cruz.

RECOMPENSAS

- Arco Dinamita Loco.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Recuerda que tu caballo también es un "arma". Si no quieres gastar munición, usa el "embiste" del caballo para acabar con tus enemigos.

Después de **hablar con Soapy** 1, dirígete hacia el **ferry** y, tras charlar con el operario, **atraviesa Dodge City y ve al territorio Apache** (no al fuerte Hollister), donde te estará esperando tu amigo 2. Una vez allí, los indios os capturarán, pero al final la cosa acabará bien. Sabrás por fin la verdad de tus orígenes y **conseguirás completar la cruz de oro** 3. Después, monta en tu caballo y sigue a Muchas Heridas hasta un claro 4 donde **seréis atacados** por varios hombres de Magruder. Acabad con todos 5 y **sigue a Soapy atravesando las Badlands** hasta lo alto de la montaña.









17 HUYE DE LA EMBOSCADA

OBJETIVOS

- Los hombres de Magruder están aquí y quieren evitar que llegues a Quivira. Mátalos a todos.

RECOMPENSAS

- Ninguna.

Después del vídeo, baja a la falda de la montaña y **acaba con todos los hombres de Magruder** que veas 1. Saltará un nuevo vídeo en el que verás el destino de tu camarada 2.

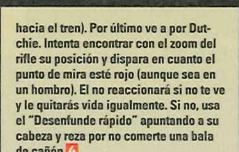
Sigue bajando por la montaña eliminando enemigos hasta **alcanzar a Soapy**. Dile que traiga a los guerreros indios y al resto de la banda de Clay y prepárate para enfrentarte al sicario de Magruder, Dutchie, para darle su merecido.

(VER JEFE DUTCHIE)



DUTCHIE

Dutchie estará parapetado tras un cañón rodeado de varios hombres, a los cuales se unirán varios jinetes 1. Ve hacia los jinetes y pégate al lado del tren para evitar el cañón 2. Acaba con los jinetes 3 y, una vez hecho esto, haz salidas rápidas y apuntando a la cabeza para acabar con los sicarios del tren (también puedes lanzar un par de cartuchos de dinamita hacia el tren). Por último ve a por Dutchie. Intenta encontrar con el zoom del rifle su posición y dispara en cuanto el punto de mira esté rojo (aunque sea en un hombro). El no reaccionará si no te ve y le quitarás vida igualmente. Si no, usa el "Desenfunde rápido" apuntando a su cabeza y reza por no comerte una bala de cañón 4.













CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

Antes de exponerte al salir de un escondite o en una zona donde no tienes una visibilidad clara, lanza un par de bombas de whisky o cartuchos de dinamita en primer lugar para despejar el camino "por si acaso" te está esperando algún enemigo armado. También es aconsejable si son ellos los que están escondidos detrás de rocas, recuérdalo.

18 LA MINA DE MAGRUDER

OBJETIVOS

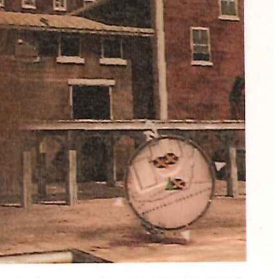
- Acabar con Magruder de una vez por todas.

RECOMPENSAS

- Arma Nock.

CONSEJO DEL BUEN PISTOLERO

A veces es mejor dejar el cañón, ya que es muy lento. Si llegas a una zona llena de enemigos, usa el rifle o el "Desenfunde rápido" y luego vuelve a ponerte a los mandos del cañón.



Después del vídeo, **ve hasta el cañón y acaba con los artilleros** de la parte superior mientras Clay y los demás te cubren 1. Después la plataforma se pondrá en marcha y **tendrás que seguir usando el cañón** para despejar el camino junto a tus compañeros. En ocasiones tendrás que bajarte para **activar manualmente el cambio de agujas** y seguir la vía 2. Para esos momentos usa el "Desenfunde rápido" para eliminar enemigos cercanos y en cuanto cambies las vías vuelve a la plataforma para que te cubran.

Después de despachar al carro y sus ocupantes y a las dos ametralladoras 3 que te esperan tras el primer cambio de vías, **bájate de la plataforma y acaba con el rifle con los soldados** que te esperan sobre la puerta de entrada a la mina 4. Vuelve al cañón y úsalo para acabar con el cañón enemigo y con la puerta de la mina. Baja y usa el rifle para eliminar a la resistencia que estará esperando detrás de ésta y activa el segundo cambio de vía. **Destruye el bloqueo** de la mina con el cañón y prepárate, porque a lo largo de todo tu viaje por el interior no dejarán de aparecer soldados bien armados 5. Tu pistola no llegará hasta ellos y con el cañón es probable que te →









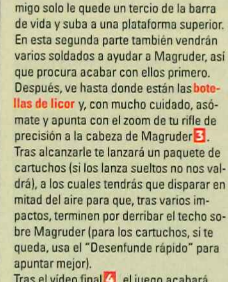






MAGRUDER

Primero correrá alrededor de la zona disparándote con su rifle y arrojándote cartuchos de dinamita. Tus armas no le harán nada salvo pararle unos instantes, así que concéntrate en tu arco (encontrarás **flechas** junto a la escalera dorada) 1. ¿Ves las cosas verde azuladas del suelo de las que sale humo? Lánzales una flecha con dinamita cuando Magruder esté cerca y harás que exploten 2, quitándole vida poco a poco. Es un poco correcalles, ya que en cuanto le alcances una vez te empezará a lanzar cartuchos de dinamita y a disparar sin parar. El truco está en aprenderse el patrón de movimiento de Magruder y anticiparse a él en lugar de seguirle, ya que las flechas necesitan un par de segundos para detonar. Sigue esta estrategia hasta que a tu enemigo solo le quede un tercio de la barra de vida y suba a una plataforma superior.



En esta segunda parte también vendrán varios soldados a ayudar a Magruder, así que procura acabar con ellos primero. Después, ve hasta donde están las **botellas de licor** y, con mucho cuidado, asómate y apunta con el zoom de tu rifle de precisión a la cabeza de Magruder 3. Tras alcanzarle te lanzará un paquete de cartuchos (si los lanza sueltos no nos valdrá), a los cuales tendrás que disparar en mitad del aire para que, tras varios impactos, terminen por derribar el techo sobre Magruder (para los cartuchos, si te queda, usa el "Desenfunde rápido" para apuntar mejor).
Tras el vídeo final 4, el juego acabará, ¡enhorabuena, eres todo un pistolero!







cueste más de un intento, así que será mejor que tengas munición en tus rifles para volar los **barriles de TNT** y acabar con ellos rápidamente 6. Vuela el segundo bloqueo, baja del cañón y ponte a un lado para **esquivar los barriles de TNT** que te lanzarán. Después, vuelve a él y, antes de cambiar de nuevo la vía, coge la **munición** de los rifles y vuelve al cañón. Ahora te enfrentas a dos ametralladoras, así que usa tu rifle de precisión para acabar con sus operarios 7 (el arco Dinamita Loco también va muy bien aquí, ya que su alcance y su potencia serán excepcionales).

Sigue avanzando por la vía y nada más cruzar las ametralladoras dispara a tu derecha sin parar ¡es una emboscada! Vuela los barriles y de nuevo mira al frente, ya que más soldados vendrán por allí. **Ponte a los mandos de la ametralladora** y no dejes títere con cabeza 8. Abajo tienes **vida**, **cartuchos de dinamita** y **munición**, así que si te hacen falta baja a por ellos y después vuelve al cañón para seguir tu avance.

Destruye el siguiente bloqueo y a sus guardianes y llegarás hasta tres nuevas ametralladoras 9. Acaba usando el rifle con los soldados que las manejan y sigue montado en la plataforma hasta llegar a una **estancia enorme con un cambio de vías gigantesco** 10. Tienes que **pulsarlo y aguantar** defendiendo a tus compañeros mientras giran la plataforma, ya que vendrán distintas oleadas de soldados por todas partes. Observa el radar para saber por dónde vienen y acaba con ellos rápidamente 11, ya que la plataforma tarda mucho en girar. Tienes un montón de **botellas de licor** y **munición**, así que no debería costarte mucho superar este punto. **Una vez girada la plataforma**, vuelve al cañón y llegarás a un bloqueo, el último. Vuélalo y... vídeo.



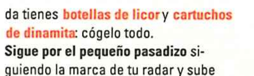




¡La caza de Magruder ha comenzado! Avanza hasta la cueva grande y, cuando los soldados lleguen junto al **barril de TNT** 12 hazlo explotar para quitártelos de encima de una sola vez, ya que algunos llevan dinamita. Si queda alguien vivo, recurre al rifle y sigue el camino por el que ellos han venido. Acaba con la resistencia que encontrarás desde lejos 13 (si te quedas sin **munición** del rifle vuelve abajo a por más, junto a las paredes rotas). **Son 10 u 11 hombres los que aguardan aquí**, así que no te hagas el héroe y haz salidas cortas una vez que sepas dónde están tus objetivos. Arriba a la izquierda tienes **botellas de licor** y **cartuchos de dinamita**: cógelo todo.







Sigue por el pequeño pasadizo siguiendo la marca de tu radar y sube las enormes escaleras. Tras la secuencia de vídeo, llegará el enfrentamiento final con Magruder.
(VER JEFE MAGRUDER)

MISIONES SECUNDARIAS

En *Gun* existen, además de las misiones que hacen avanzar la historia, una serie de misiones secundarias con las que obtendremos mejoras en nuestras habilidades y dinero. Irán apareciendo en el mapa según avances en el juego, pero aquí te contamos dónde están todas, lo que hay que hacer y las recompensas que se obtienen.

TORNEO DE PÓQUER

Estos torneos **los encontrarás tanto en Dodge City como en Empire.** Hay 2 rondas, la primera cuesta 10$ y la segunda 20$ y te darán 100 fichas para jugar en cada ocasión. El funcionamiento del juego es sencillo, hay cinco cartas sobre la mesa que se van mostrando ronda tras ronda. **Tu tienes tres cartas** (dos "legales" y una para hacer trampas) y el objetivo es, contando con las tuyas y las que vayan apareciendo en la mesa, hacer la mejor jugada. Por ejemplo, si tienes un cuatro y un diez y en la mesa aparecen dos cartas iguales entre las cinco que se muestran, tendrás doble pareja, y así. En función de esto, puedes seguir la apuesta, subirla o igualarla. **El objetivo final es arruinar al resto y ganar cada ronda.** La opción "Trampa" es para mover tus dos cartas legales, por si aparece alguna en la mesa igual a la tercera y te interesa cambiarlas. Tranquilo, que no te pillarán.

Tras ganar el torneo de Dodge éste se trasladará a Empire, con el mismo funcionamiento.

CAZA

Junto al vendedor indio encontrarás cerca **un guerrero que te encomendará diversas misiones** en las que tendrás que acabar con varios animales peligrosos por todo el mapeado. El inconveniente es que **tienes que usar siempre el arco indio** para hacerlo, así que

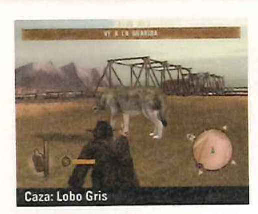



Torneo de Póquer: Dodge City



Torneo de Póquer: Empire City


Caza: Cazador indio


Caza: Lobo Gris

hasta que no lo consigas no podrás empezar estas misiones. Una vez que te digan dónde está el animal en cuestión, ve al lugar y, cuando estés cerca, baja del caballo y anda agachado hasta que te digan que le metas una flecha en la cabeza entre ceja y ceja. Tensa mucho el arco para que gane fuerza y espera a que el animal se quede quieto, ya que a veces con una flecha no bastará y el animal huirá, fracasando en la misión. A veces, si usas tus armas de fuego, como el "Desenfunde rápido", también te darán por valida la misión, pero si quieres demostrar que eres un auténtico guerrero, usa solo el arco. Como recompensa obtendrás de 5 a 20 dólares, dependiendo de la pieza cazada.

Nombre: Lobo gris.
Localización: Al oeste de Dodge City.

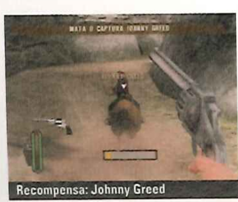
Nombre: Búfalo blanco.
Localización: Al sur del rancho Hetch.

Nombre: Lobo blanco.
Localización: Cerca de lagos y riachuelos, ya que siempre va a beber (por lo general, estará en el río que hay cerca del vendedor indio).

Nombre: Puma de la montaña.
Localización: En las montañas rocosas del norte (al sudeste del cazador indio que te encarga la misión).

Nombre: Lobo grande.
Localización: en las llanuras de las Badlands, junto al rebaño de búfalos y cerca o dentro de la mina abandonada.

Nombre: Oso grizzly
Localización: Cerca de Empire.


Recompensa: Johnny Greed


Caza: Oso Grizzly

RECOMPENSA

Se trata de detener, vivos o muertos, dependiendo del caso, a varios fugitivos de la ley. Al aceptar cada misión, se te indicará la recompensa y el estado en el que debes entregar a tu presa. Por lo general, **muerto te pagarán menos**, y siempre aparecerá una marca en el mapa indicándote dónde encontrarlo (excepto con los dos últimos, de los cuales sólo te darán ligeras pistas de dónde hallarlos).
Si te piden "someter" a alguno, significa que tienes que entregarlo vivo a toda costa, para lo cual tendrás que alcanzarle con un disparo sin matarle y, mientras está dolido, ganarle la espalda y apretar ▲ para agarrarle y después ■ para dejarle inconsciente de un golpe. Es un poco difícil, pero tras algunos intentos le cogerás el truco. Aquí tienes la lista de delincuentes a capturar:

Descripción: se busca vivo o muerto a George Mahonee:
Cartel donde se activa la misión: Dodge City, enfrente de la Alhambra.
Localización: Está en la taberna Alhambra.
Recompensa: 10$ muerto, 15$ vivo.

Descripción: se busca vivo o muerto a Butch Mainard.
Cartel donde se activa la misión: Empire.
Localización: fuera de Empire, de vuelta a Dodge.
Recompensa: 10$ muerto, 15$ vivo.

Descripción: se busca vivo o muerto a Johnny Greed.
Cartel donde se activa la misión: Empire.


Recompensa: Hermanos Bandit


Recompensa:

Localización: a las afueras de Empire.
Recompensa: 10$ muerto, 15$ vivo.

Descripción: se busca muerto a Shifty Sholz. Devolver el caballo robado con vida.
Cartel donde se activa la misión: al oeste del lago Piker.
Localización: en el valle que cruzas durante la mission de escolta de la diligencia.
Recompensa: 15$ por devolver el caballo robado con vida.

Descripción: se busca vivo o muerto a Lee Hop Dong.
Cartel donde se activa la misión: a las afueras de Dodge, en una pequeña cabaña.
Localización: cerca del escondite de la resistencia. Eso sí, primero tendrás que acabar con sus secuaces y las ametralladoras que manejan.
Recompensa: 10$ muerto, 20$ vivo.

Descripción: se busca muerto a Bloody Belle.
Cartel donde se activa la misión: en el lago, en una cabaña no muy grande.
Localización: pasado el rancho, la encontrarás junto a su banda en una intersección de las vías del tren. Mata primero a Bloody Belle y luego a su banda o la jefa escapará.
Recompensa: 15$.

Descripción: se busca vivo o muerto a Toby "la antorcha".
Cartel donde se activa la misión: en el casino de Empire.
Localización: Dodge City. Acaba con su banda y luego ve a por él y sométele o acaba con él.
Recompensa: 15$ muerto, vivo 20$.


Recompensa: George Mahonee


Recompensa: Butch Mainard

Descripción: se busca vivo a McGrady "Perro Rabioso".
Cartel donde se activa la misión: Empire, cerca del puente de piedra junto al casino.
Localización: está escondido en la zona del cañón de los 10 dedos.
Recompensa: 20$.

Descripción: se busca vivo o muerto a Wayland Payne.
Cartel donde se activa la misión: Dodge City, cerca de donde encontraste tu primer cartel de recompensa.
Localización: en el campamento indio que visitas durante la misión "Fuerte de Hollister".
Recompensa: 20$ muerto, 30$ vivo.

Descripción: se busca vivo o muerto a los Hermanos Bandit, James y Bob Booth.
Cartel donde se activa la misión: Dodge, donde encontraste el primer póster de recompensa.
Localización: sigue la indicación del miniradar, ya que están en constante movimiento.
Recompensa: 20$.

Descripción: se busca muerto a los chicos Blackbird.
Cartel donde se activa la misión: en la cabaña justo a la salida de Dodge.
Localización: cerca del rancho Hetch.
Recompensa: 30$.

Descripción: se busca vivo a Bob "el cuchillo".
Cartel donde se activa la misión: en la cabaña justo a la salida de Dodge.
Localización: en el Cañón de los 10 Dedos.
Recompensa: 30$.


Pony Express: entrega el paquete a tiempo


Peón de rancho: lleva el ganado al rancho

PEÓN DE RANCHO

Si acudes al rancho de Hetch te encargará varias misiones, desde conducir ganado o caballos hasta defender las reses del ataque de lobos o forajidos. Estas misiones son bastante fáciles de cumplir.

1ª misión: conducir a tres reses al interior del corral mientras vas montado a caballo. Simplemente, ponte a su lado y "empújalas" o condúcelas al interior. Sigue después al ganadero hasta el valle y lleva a las reses hasta Cuerno Largo, el líder de la manada. Después tráelas a todas de vuelta al rancho.
Recompensa: 10$.

2ª misión: algunos caballos han sido robados. Monta y encuéntralos (sigue el radar). Libéralos rompiendo el cercado con una embestida de tu caballo y llévalos de vuelta a la granja hasta el granero.
Recompensa: 10$.

3ª misión: recorre las Badlands hasta encontrar al rebaño y acaba con los lobos que intentan comérselo.
Recompensa: 10$.

4ª misión: dirígete al oeste del rancho y encuentra el campamento de forajidos que están ocultos en esa zona. Acaba con todos ellos y libera a los terneros para llevarlos de vuelta al rancho.
Recompensa: 10$.

5ª misión: mientras el ranchero mueve el ganado, separa a los terneros del resto para meterlos en el corral.
Recompensa: 10$.

6ª misión: lleva conjuntamente con


Pony Express: lleva los suministros


Peón de rancho: lleva el ganado a Dodge

el ranchero el ganado y, una vez que estéis cerca de Dodge seréis emboscados. Acaba con todos los forajidos y continua tu camino con las reses. El puente de Dodge estará bloqueado: rompe el bloqueo con las embestidas de tu caballo y entra en la ciudad.
Recompensa: 10$.

7ª misión: escolta al ranchero hasta Empire. Seréis atacados, pero nada que no puedas manejar con el "Desenfunde rápido" o la enorme potencia de tu escopeta.
Recompensa: 20$.

PONY EXPRESS

Tendrás que llevar de un punto a otro, por lo general, paquetes o cartas. Según vayas cumpliendo las misiones, las distancias se alargarán, el tiempo será muy justo e incluso aparecerán forajidos que te dispararán intentando acabar con tu caballo, vital en estas misiones. Intenta fustigar cada cierto tiempo a tu caballo para sacarle el máximo de velocidad, ya que aquí corres contra el cronómetro.
Y recuerda que, cuando llegues a tu destino, siempre que tengas que hablar con alguien tendrás que bajar primero del caballo: hazlo en marca pulsando ▲ para ganar tiempo.
Pony Express.

Localización: Dodge
Misión: ve a ver a Tiny Tubbs y habla con él. Monta en tu caballo y esprinta hasta la tienda. Coge los alimentos y vuelve hasta Tiny antes de que se acabe el tiempo.
Recompensa: 10$.
Localización: Empire.


Pony Express: lleva la carta al abogado


Pony Express: entrega las herramientas


Pony Express: habla con Retaco


Agente Federal: acaba con la Banda Roja


Agente Federal: salva a los rehenes


Agente Federal: vence a la banda Miller


Agente Federal: recupera la pólvora

Misión: habla con Johnny, monta en tu caballo y lleva su carta hasta su destino.
Recompensa: 10$.

Localización: Empire.
Misión: encuentra a Stumpy y habla con él. Monta y deja la ciudad. Cruza el puente y sigue el camino hasta que llegues a un lago. Toma el camino de la derecha, sigue las vías del tren y llegarás a tu destino con tiempo de sobra.
Recompensa: 10$.

Localización: Dodge.
Misión: habla con el tendero para empezar esta nueva misión. Necesitas cabalgar hasta el rancho, hablar con el ranchero y dirigirte después al lago lo más rápido posible, porque el tiempo está muy justo. Allí, habla con el médico y vuelve al rancho de nuevo.
Recompensa: 10$.

Localización: Dodge.
Misión: habla con Cletus en Empire para empezar este trabajo. Ve hasta las minas para hablar con un tipo que te entregará unas herramientas. Llévalas de vuelta a su propietario antes de que te quedes sin tiempo.
Recompensa: 10$.
Localización: Dodge.
Misión: habla con Marcus. Sal de la ciudad y ve al rancho para coger un caballo de refresco. Desde allí, ve hasta Empire, junto al casino.
Recompensa: 10$.

Localización: Dodge.
Misión: habla con Jesse. Ve a la mina antes mencionada, coge el paquete y el caballo y vuelve para dárselo todo a su dueño.
Recompensa: 10$.

Localización: Empire.
Misión: habla con Speedy Pete. Esta vez necesitas corer de verddad. Ve a la mina de Magruder para coger otro caballo nuevo, dirígete entonces a Dodge y habla de nuevo con Speedy.
Recompensa: 15$.

Localización: Dodge.
Misión: habla con el tendero. A caballo, métete en el cañón de los 10 dedos y habla con el hombre que te aguarda. Los indios le han robado su caballo, así que consigue tráelo de vuelta y continua entregando la medicina.
Recompensa: 20$.

Localización: Empire.
Misión: habla con Webster y ve hasta las vías del tren. Allí, sigue las instrucciones que te darán.
Recompensa: 20$.

AGENTE FEDERAL

Estas misiones siempre tienen que ver con salvar a gente de una forma u otra.

1ª misión: ve hasta la zona de la emboscada y sube por las escaleras. Coge los barriles de TNT y lánzalos a la intersección.
Recompensa: 10$.

2ª misión: alcanza los tejados y elimina a todos lo forajidos. Después, coge la vacuna. Puedes acabar con casi todos ellos desde la calle usando el rifle de precisión.
Recompensa: 10$.

3ª misión: si has hecho la tercera misión de Peón de rancho estarás cerca. De todos modos, ve hasta las Badlands y encuentra la mina. Entra y vigila tus pasos, ya que la mina está llena de barriles de pólvora. Si disparas a uno, adiós.


Agente Federal: salva la diligencia


Agente Federal: escolta al ciudadano


Agente Federal: protege al soplon


Ayudante sheriff: recupera la ciudad



Ayudante sheriff: recupera la pólvora

Elimina a los malos usando el "Desenfunde rápido" y apuntando muy bien para liberar a los rehenes sin que nadie vuele por los aires.
Recompensa: 10$.

4ª misión: una caravana no ha llegado a la ciudad, así que tendrás que ir a ver qué ha pasado. Sal a buscarla a las afueras de Dodge y habla con el conductor. Es un bandido y tiene compinches y rehenes. Mata a los primeros y libera a los segundos. Habla con el verdadero conductor y encuentra algún barril de pólvora con el que volar la roca que bloquea el camino.
Recompensa: 10$.

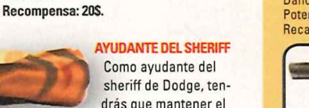
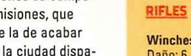
5ª misión: necesitas proteger a algunos colonos. Ve hacia el este y sigue las vías del tren. Encontrarás a los colonos cerca del rancho, formando un círculo con sus caravanas. Acaba con los forajidos a caballo que les atacan.
Recompensa: 10$.

6ª misión: habla con Wachowski en la livery y te seguirá. Ve hasta la prisión y serás atacado. Acaba con tus atacantes, coge a Wachowski y mételo en la cércel. Más amigos suyos se dejarán caer por aquí para atacarte, dales jarabe de plomo y caso resuelto.
Recompensa: 20$.

7ª misión: ve a Dodge y ayuda a los colonos allí que están siendo atacados. Acaba primero con los lobos y luego usa las bombas de whiskey contra las balas de heno. El lugar está lleno, y de esta forma acabarás en un santiamén.
Recompensa: 20$.

AYUDANTE DEL SHERIFF

Como ayudante del sheriff de Dodge, tendrás que mantener el orden en la ciudad mientras él está fuera. Por lo general, cada una de estas misiones se compone de una a tres mini-misiones, que suelen ser casi siempre la de acabar con algún disturbio en la ciudad disparando hasta que no queda ningún enemigo en pie.

Ayudante sheriff: acaba con los ladrones

Ayudante sheriff: deten el asalto bandido

ARMAS

PISTOLAS

Pacificadoras
Daño: 6
Potencia de fuego: 9
Recarga: 10


Pacificadoras

Colt Navy Revolver 1851
Daño: 3
Potencia de fuego: 4
Recarga: 6


Colt Navy Revolver 1851

Schofield
Daño: 4
Potencia de fuego: 5
Recarga: 7


Schofield

Volcanic 10
Daño: 6
Potencia de fuego: 7
Recarga: 8


Volcanic 10

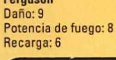
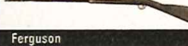
RIFLES

Winchester 1866
Daño: 6
Potencia de fuego: 2
Recarga: 4



Winchester 1866

Ferguson
Daño: 9
Potencia de fuego: 8
Recarga: 6

Ferguson

ESCOPETAS:

Colt Doble daño
Daño: 10
Potencia de fuego: 6
Recarga: 4

Ayudante sheriff: mata al traficante de opio

1. Mata a los hombres al final de la ciudad que están montando follón.
2. Detén la pelea de la timba de póquer en el callejón cerca del puente.
3. Acaba con el vendedor de opio envenenado. Habla con el barman para saber dónde está.
Recompensa: 10$.

1. Salva a la prostituta del salon.
2. Salva al rehén.
3. Detén el asalto en el callejón.
Recompensa: 10$.

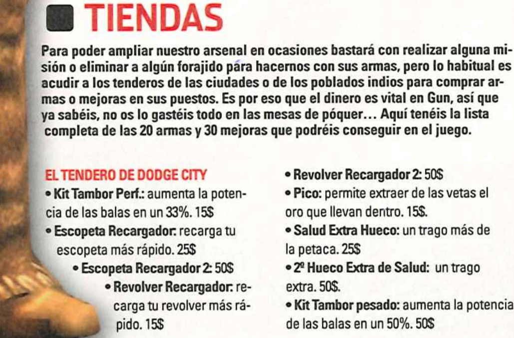
1. Elimina a la banda Campfire.
2. Transporta los barriles de pólvora hasta el sheriff. Antes de llevar los barriles, acaba con toda la oposición que veas y después coge los barriles de uno en uno.
3. Protege la ciudad de los asaltantes a caballo.
Recompensa: 10$.


Ayudante sheriff: salva a la prostituta

1. Escolta a la ciudadana por la ciudad. Adelántate a ella mirando el radar para saber dónde están los malos.
2. Detén el asalto al Alhambra. Sube las escaleras al primer piso y acaba con todos los que veas (incluidas las dos mujeres del final, son de la banda
3. Detén la pelea en las calles. Hazlo desde el balcón del primer piso del Alhambra.
Recompensa: 10$.

1. Recupera los dos barriles de pólvora y llévalos hasta el punto indicado.
2. Acaba con los bandidos y salva a la familia. Están al final de la ciudad. Apunta con cuidado.
3. Recupera el control de la torre de agua. Usa tu rifle de precisión para acabar a distancia con los bandidos que están subidos en ella.
Recompensa: 10$.

1. Rescata a los rehenes. Están en tres puntos, aunque uno de ellos también es un bandido. Acaba con él también.
2. Protégé al soplón. Ve al ferry y escolta al soplón por toda la ciudad acabando con sus antiguos compinches hasta llegar al puente.
3. Acaba con la Banda de la Mano Roja ¿de nuevo? Búscalos en el miniradar y elimínalos de una vez por todas.
Recompensa: 20$.



TIENDAS

Para poder ampliar nuestro arsenal en ocasiones bastará con realizar alguna misión o eliminar a algún forajido para hacernos con sus armas, pero lo habitual es acudir a los tenderos de las ciudades o de los poblados indios para comprar armas o mejoras en sus puestos. Es por eso que el dinero es vital en Gun, así que ya sabéis, no os lo gastéis todo en las mesas de póquer... Aquí tenéis la lista completa de las 20 armas y 30 mejoras que podréis conseguir en el juego.

EL TENDERO DE DODGE CITY

- **Kit Tambor Perf.:** aumenta la potencia de las balas en un 33%. 15$
- **Escopeta Recargador:** recarga tu escopeta más rápido. 25$
- **Escopeta Recargador 2:** 50$
- **Revolver Recargador:** recarga tu revolver más rápido. 15$
- **Revolver Recargador 2:** 50$
- **Pico:** permite extraer de las vetas el oro que llevan dentro. 15$.
- **Salud Extra Hueco:** un trago más de la petaca. 25$
- **2º Hueco Extra de Salud:** un trago extra. 50$.
- **Kit Tambor pesado:** aumenta la potencia de las balas en un 50%. 50$
- **Kit Pesado Tambor Perf:** aumenta la potencia de las balas en un 50%. 20$.
- **Cuchillo indio:** sírvete tú mismo. 35$.

EL TENDERO DE EMPIRE

- **Hueco extra dinamita:** 35$. Permite llevar más cartuchos.
- **2º hueco extra dinamita:** 55$.
- **Munición rifle (canana):** 30$. Para llevar más munición.
- **Munición escopeta (canana):** 25$. Para llevar más munición.
- **Rifle recarga rápida:** 20$.
- **Rifle recarga rápida 2:** 45$.
- **Cañón largo (Extensión):** 20$. Aumenta en un 33% el daño que hacen los disparos de tu rifle.
- **Cañón largo (Ext. 2):** 50$. Da un 50% más de daño a tus disparos con rifle.
- **Mejora en herraduras:** 30$. Tu caballo correrá más rápido.
- **Comida para caballos Premium:** 40$. Más salud para tu caballo.

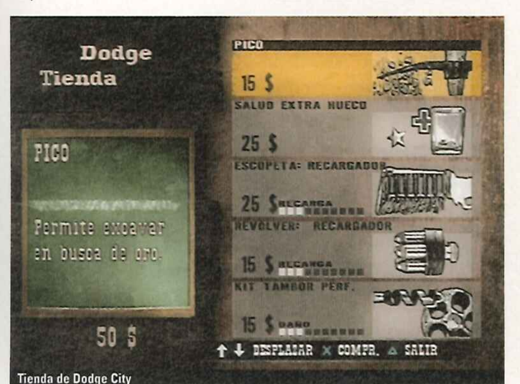
EL VENDEDOR INDIO (al norte de Empire)

- **Afilador de hachas:** 40$. Aumenta el daño que haces con esta clase de armas.
- **Escopeta cebador de cañón:** 30$. Aumenta el daño.
- **Escopeta cebador de cañón 2:** 50$. Aumenta el daño aún más.
- **Flechería de primera:** 30$. Tus flechas vuelan más rápido y lejos.
- **Talismán de vuelo verdadero:** 50$. Tus flechas volarán más rápido y llegarán más lejos que antes.
- **Mejora en las puntas:** 30$. Aumenta el daño de tus flechas en un 33%.
- **Puntas de obsidiana:** 50$. Aumenta el daño de tus flechas en un 50%.

Hierbas suaves: 30$. Aumenta el "Des•enfunde rápido" en un 25%.
- **Medicina ponderosa:** 50$. Aumenta el "Desenfunde rápido" en un 50%.



Puesto comerciante indio



Tienda de Dodge City

SECRETOS

CAÑÓN NOCK DISPONIBLE:

Termina el juego al 100% (el modo Historia más todas las misiones secundarias) y este arma estará disponible en tu inventario la próxima vez que empieces una partida.

EL CABALLO DEL PREDICADOR REED:

Termina el juego al 100% (el modo Historia más todas las misiones secundarias) y este caballo estará esperándote a la entrada de la Mina Magruder. Siempre volverá aquí si lo pierdes, y lo bueno que tiene es que no se cansa nunca ni puede morir.

UN AGUJERO EN LA PARED:

Coge un barril de TNT de la mina de los Badlands y ponlo junto a la chimenea de la casa abandonada al norte, en la pradera donde pastan los bisontes. Dispara al barril y revelarás un agujero en el suelo donde siempre encontrarás munición para todas tus armas.


Colt Doble daño

Escopeta modelo 1887
Daño: 8
Potencia de fuego: 5
Recarga: 3

Nock
Daño: 10
Potencia de fuego: 6
Recarga: 4

Cañón Nock
Daño: 10
Potencia de fuego: 6
Recarga: 4

RIFLES DE PRECISION:

Sharp 1874
Daño: 8
Potencia de fuego: 3
Recarga: 6


Sharp 1874

Remington
Daño: 9
Potencia de fuego: 5
Recarga: 6


Remington

CUERPO A CUERPO:

Tomahawk Asesino Rápido
Daño: 6
Potencia de ataque: 10

Cuchillo Bowie
Daño: 5
Potencia de ataque: 10

Espada de caballería:
Daño: 6
Potencia de ataque: 10

ARROJADIZAS:

Bombas de Whiskey
Daño: 6
Potencia de fuego: 9

Cartuchos de Dinamita
Daño: 10
Potencia de fuego: 9

ARCOS:

Arco Apache
Daño: 3
Potencia de fuego: 6
Recarga: 6

Arco de fuego Pies Negros
Daño: 5 / Potencia de fuego: 6
Recarga: 8

Arco Dinamita Loco
Daño: 10 / Potencia de fuego: 6
Recarga: 8



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 84